

2. STUDI LITERATUR

Animasi

Wright (2004) Kata *animate* berasal dari Bahasa latin “*animare*”, yang bisa diartikan sebagai membuat sesuatu hidup/ memberi mereka nafas. Serta dapat membuat imajinasi menjadi lebih hidup. Untuk membuat animasi bekerja, beliau juga mengatakan harus membuat dunia fantasi itu senyata mungkin dengan hukumnya sendiri, yang membuat sebuah ide memiliki pilihan lain selain mempercayainya. Karena pergerakan dalam film *action/comedy* selalu bergerak lebih cepat dan terkesan dilebih-lebihkan dibandingkan dengan kenyataan. Oleh karena itu tidak banyak yang bisa dilakukan oleh *life action*, walaupun dengan teknologi yang sekarang ini sudah semakin maju.

Motion Graphic

Krasner (2008) mengatakan bahwa desain grafis merupakan sebuah perubahan yang berawal dari pesan tertulis menjadi gambar yang mudah dipahami dengan berbagai teknologi termasuk film, animasi, media interaktif, dan lingkungan desain. Beliau juga mengatakan bahwa jika dibuat dengan sangat baik sebuah *motion graphic* dapat memberikan pengalaman yang sangat menarik kepada para audiens. Tergantung dari elemen dan interaksi yang dapat menghibur serta memberikan informasi dan penekanan yang ingin disampaikan. Saat ini *motion graphic* menjadi kunci untuk membuat multimedia interaktif karena mudah dipahami dan simpel, Krasner (2008) mengatakan multimedia interaktif sering kali digunakan dalam pendidikan, bisnis, hiburan. Semua bentuk media interaktif tersebut disampaikan melalui informasi dengan cara menggabungkan teks, audio, grafis, animasi, video dan interaksi. Hal tersebut dapat membuat pada audiens terhibur.

Flat Design

Pratas (2014) mengatakan bahwa pada tahun 2013 *flat design* merupakan gaya desain digital yang paling sering digunakan. Beliau mengatakan *flat design* memiliki karakter yang minimalis, dengan menghilangkan beberapa elemen seperti kemiringan, bayangan, serta cahaya, dan tekstur yang dapat memberikan efek dimensi pada objek. Mellas (2013) mengatakan bahwa *flat design* berfokus pada kekuatan warna, dimana warna yang paling sering digunakan adalah warna *business blue* dan *metallic chrome*, seperti yang diketahui bahwa warna memiliki pengaruh yang sangat kuat dalam desain.

Design Element

Menurut Cudworth (2014) terdapat enam elemen yang pasti akan ada di setiap design yang dibentuk. Beberapa bentuk tersebut memiliki tiga elemen dasar yang dipakai yaitu garis, bentuk, warna.

- **Garis**

Garis merupakan awalan dari setiap gambar, garis juga tidak terikat dengan bidang 2d, karena garis menciptakan hubungan antara dua titik yang bertemu. Garis juga dapat membuat hubungan dengan arah dari objek yang bergerak, menentukan garis waktu, dan kejadian yang akan terjadi.

- **Bentuk**

Bentuk merupakan elemen yang mempengaruhi imajinasi dan mata, karena bentuk membuat merasakan apa yang akan terjadi selanjutnya. Seperti halnya kupu-kupu yang memiliki bentuk mata di sayapnya untuk melindungi diri sehingga terlihat seperti hewan yang besar. Begitu juga dengan manusia yang sedang melihat objek, objek tersebut akan diidentifikasi sebagai bentuk yang berbahaya atau tidak berbahaya ke dalam otak.

- **Warna**

Unsur warna memiliki sifat yang subjektif dan sangat emosional, seperti halnya bentuk yang mempengaruhi otak. Warna yang berada dilingkungan bisa dilihat dan dirasakan, warna memiliki pengaruh yang sangat besar dalam menentukan suasana. Seperti halnya warna merah yang digambarkan sebagai warna hangat, namun warna merah juga bisa menjadi warna negatif yaitu warna yang menandakan bahaya.

Simplifikasi

Menurut Leewenberg dan Helm (2013) mengatakan bahwa simplifikasi merupakan penyederhanaan suatu bentuk dengan menghilangkan beberapa elemen desain dari objek tersebut. Dalam proses penyederhanaan tersebut tahap pertama yang dilakukan adalah dengan mengamati objek terlebih dahulu, kemudian baru memulai proses pengurangan dengan menghilangkan bagian-bagian desain yang tidak dibutuhkan, dan hanya mengambil bagian dari inti objek tersebut.

Metode Simplifikasi

Dalam proses simplifikasi Hsu dan Wang (2018) mengatakan bahwa terdapat empat metode yang dapat digunakan dalam proses simplifikasi objek yaitu:

- **Membuat garis luar (outline)**

Pada proses ini dapat dibuat dengan bantuan dari *software* desain, yaitu dengan membuat sebuah garis besar atau *outline* dari objek yang akan dibuat. Dalam proses ini tekstur, garis dan detail dari objek tersebut akan dihilangkan, sehingga meninggalkan bagian luar objeknya saja. Metode ini adalah mempertahankan bentuk dasar dari sebuah objek dengan menghilangkan elemen-elemen yang rumit.

- **Mempertahankan struktur**

Dalam tahap ini mempertahankan sebuah proporsi dari struktur objek. Bentuk dari garis dasar objek tersebut dapat disederhanakan lagi, tetapi tetap mempertahankan proporsi dan tata letak yang sesuai dengan objek aslinya. Dengan metode ini dapat membuat gaya visual yang beragam secara bentuk, namun apabila proses tersebut terlalu berlebihan akan sulit mengenali dan mengidentifikasi objek tersebut.

- **Meratakan (*flattening*)**

Pada metode ini proses yang dilakukan adalah menghilangkan elemen-elemen yang dapat menciptakan tiga dimensi pada objek. Yang dipertahankan dalam metode ini merupakan garis dasar dan warna dasar yang sederhana saja. Hal ini dilakukan agar ciri khas dari objek tersebut tidak menghilang.

- **Menyederhanakan Geometri**

Pada proses ini hampir serupa dengan metode meratakan, namun tidak hanya menghilangkan elemen tiga dimensinya saja. Tujuan dari proses ini adalah melakukan penyederhanaan pada garis bagian luar dari objek menjadi garis lurus atau berbentuk curva, sehingga membuat objek tersebut terlihat lebih simpel.

Definisi kanker

Dalam perancangan aset tulisan ini, aset yang dibuat berdasarkan pemilihan background dan latar belakang yang membantu dalam proses pembuatan karakter salah satunya penyakit kanker itu sendiri. Raymond (2007) mengatakan bahwa kanker merupakan perkembangan sel yang tidak teratur yang disebabkan oleh berbagai variasi gen, akhirnya berkembang menjadi populasi sel yang dapat menyusup ke dalam tubuh dan menyerang bagian sel lain yang dapat menyebabkan morbiditas, dan bila tidak segera di sembuhkan dapat menyebabkan kematian pada pengidapnya.

Dokter Willy (2019) mengatakan bahwa penyebab utama kanker adalah sel sel yang mengalami mutase genetik, mutasi tersebut akan membuat sel menjadi tidak normal. Tubuh manusia memiliki mekanisme yang dapat menghancurkan sel kanker dan apabila mekanisme tersebut gagal, sel yang berubah tersebut akan berkembang dan tidak terkendali.

Dalam bukunya Raymond (2007) menjelaskan bahwa kanker merupakan penyakit yang menyerang organisme lain seperti tumbuhan dan hewan. Awal dari kanker itu berubah menjadi tumor yang membesar dan tumbuh pada pengidap. Banyak yang berasumsi bahwa kanker adalah makhluk hidup yang berevolusi.

Kanker Paru-paru

Dokter Willy (2019) mengatakan bahwa kanker paru-paru dapat terjadi karena terbentuknya sel-sel ganas yang merusak paru-paru, kanker paru-paru ini sering terjadi pada penderita yang sering merokok, dan dapat terjadi pada penderita yang tidak merokok dikarenakan faktor lingkungan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA